

## PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI BERMAIN FLASH CARD BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A

**Dwi Rohmawati**

**Nurul Khotimah**

PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya  
Jalan Teratai No.4 Surabaya ([nadyaimuet4@gmail.com](mailto:nadyaimuet4@gmail.com)).([nurul\\_art77@yahoo.com](mailto:nurul_art77@yahoo.com))

**Abstract:** *The purpose of this research was to improve ability of group A students of Kemala Bhayangkari 87 kindergarten Mojokerto to recognize letters through pictured flash card. The research used classroom action research with qualitative approach. The data analysis was descriptive qualitative based on cycles. The subjects of this research were 21 students of group A of Kemala Bhayangkari 87 kindergarten Mojokerto. The results showed an increase in the ability recognize letters 90%. Based on the evaluation of the first cycle and second cycle it was found that the criteria of the success were achieved. This shows that pictured flash card can improve ability of group A students of Kemala Bhayangkari 87 Kindergarten Mojokerto to recognize letters.*

**Keywords :** *Recognizing letters, Pictured flash card*

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan pada anak kelompok A dalam mengenal huruf di TK Kemala Bhayangkari 87 Mojokerto melalui bermain *flash card* bergambar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu analisis berdasar siklus. Subyek dari penelitian ini adalah kelompok A TK Kemala Bhayangkari 87 Mojokerto. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf 90%. Berdasarkan evaluasi dari siklus I dan siklus II maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil. Hal ini berarti bermain *flash card* bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari 87 menjadi lebih baik.

**Kata kunci :** Mengenal huruf, *Flash card* bergambar.

Pendidikan untuk anak usia dini sangat penting bagi anak. Salah satu pendidikan untuk anak usia dini adalah Taman Kanak-Kanak. Taman Kanak-Kanak merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sampai anak berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Pasal 1 butir 14) (Depdiknas, 2004:7).

Pembelajaran mengenal huruf sangat penting diajarkan untuk anak terutama anak kelompok A. Menurut Shofi (2008:21) kemampuan mengenal huruf pada anak usia

dini merupakan komponen dalam aspek perkembangan bahasa yang termasuk tahap awal dalam belajar membaca. Mengenal huruf merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi.

Kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf-huruf abjad (Valley, 2011:99). Huruf-huruf abjad yang dimaksud adalah huruf yang terdiri dari 26 buah dan dibagi atas huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, r, s, t, v, w, x, y, z) dan huruf vokal (a, i, u, e, o). Menurut Wicaksana (2012:122) kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi

dan nama dari setiap huruf-huruf abjad. Mengenal huruf pada pembelajaran membaca permulaan untuk anak sangat penting karena anak dapat membaca apabila anak sudah mengenal berbagai bentuk huruf serta dapat membunyikan dan tahu akan nama dari huruf tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 26 November 2014 diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari Mojokerto yang terdiri dari 21 anak yang saya amati, yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Media pembelajaran mengenal huruf masih sangat sederhana yaitu berupa papan tulis hitam dan kapur tulis putih. Guru mengenalkan huruf dengan cara menulis di papan tulis bentuk-bentuk huruf, dan anak diajak menghafalkan ataupun menirukan bunyi dari nama-nama huruf. Cara seperti ini kurang efektif bagi anak karena dapat membuat anak menjadi bosan sehingga sulit untuk menarik perhatian dan konsentrasi anak. Akibatnya, anak menjadi kurang paham tentang huruf yang diajarkan dan keesokan harinya anak banyak yang lupa.

Dengan diketahui permasalahan tersebut, penulis mencoba mengadakan perubahan dalam hal mengajar, terutama dalam cara atau metode kegiatan diterapkan bermain *Flash Card* bergambar. Menurut Dhieni (2009:9.22) permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan dimana kartu-kartu tersebut digunakan sebagai permainan menemukan huruf. Menurut Niwayanekayantini (2012) penerapan media *Flash Card* bergambar dapat diberikan kepada anak sebagai permainan mengenal huruf atau kata. *Flash Card* bergambar mempunyai pengaruh positif yang dapat membuat anak tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran bermain membuat anak tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti perlu melakukan penelitian pada peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui bermain *flash card* bergambar pada anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari Mojokerto sehingga kemampuan mengenal huruf anak kelompok A dapat meningkat.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan upaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat, serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui bermain *Flash Card* bergambar di sekolah tersebut. Menurut Suhardjono (dalam Arikunto, 2010:58) penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas berfokus pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas. Oleh karena itu, guru berperan sebagai peneliti dan penanggung jawab dalam penelitian. Penetapan jenis penelitian ini didasarkan pada tujuan bahwa peneliti ingin mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui bermain *flash card* bergambar pada anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari Mojokerto.

Lokasi penelitian ini dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 87 dengan alamat Jl Masjid No.65 Mojosari Mojokerto. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester I dan semester II tahun pelajaran 2014-2015 yaitu pada bulan Desember-Januari. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari berjumlah 21 anak dengan rentang usia 4-5 tahun dari 21 anak tersebut terdiri dari 6 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Pemilihan tempat ini didasarkan pada tempat peneliti mengajar karena

kemampuan mengenal huruf anak kelompok A masih rendah atau kurang.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model penelitian dari Arikunto (2014:16) yang terdapat empat tahapan-tahapan yang lazim dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara berulang dan terus menerus sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan atau diatasi dengan baik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Metode observasi digunakan untuk mengamati aktivitas anak, aktivitas guru dan aktivitas kemampuan anak dalam mengenal huruf pada waktu proses pembelajaran. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengamati aktivitas anak, aktivitas guru dan aktivitas kemampuan anak dalam bentuk foto kegiatan.

Prosedur penelitian ini disesuaikan dengan tahapan model penelitian Arikunto. Masing-masing siklus dan pertemuan dalam penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan guru menyiapkan RKM, RKH dan lembar observasi yang digunakan untuk melakukan pembelajaran mengenal huruf melalui bermain *flash card* bergambar. Tahap pelaksanaan, guru melaksanakan pembelajaran mengenal huruf melalui bermain *flash card* bergambar sesuai dengan RKM dan RKH yang sudah direncanakan. Tahap pengamatan, guru mengamati kegiatan pembelajaran mengenal huruf melalui bermain *flash card* bergambar yang dituangkan dalam lembar observasi aktivitas guru, aktivitas anak dan aktivitas kemampuan anak. Pada tahap refleksi, guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang belum tuntas dan memperbaikinya di siklus selanjutnya.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai data yang diperoleh dengan tujuan untuk menemukan peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui bermain *Flash Card* bergambar.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis refleksi berdasarkan siklus-siklus. Analisis refleksi berdasar siklus secara bertahap, pertama dengan menyeleksi dan mengelompokkan, kedua memaparkan atau mendeskripsikan data, ketiga menyimpulkan atau memberi makna. Analisis dilaksanakan pada saat refleksi, untuk melakukan perencanaan lebih lanjut dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

## HASIL

Sebelum melakukan penelitian untuk memperoleh data yang ada di lapangan, peneliti melakukan persiapan terlebih dahulu untuk mengetahui gambaran TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari Mojokerto yang berhubungan dengan peserta didik, ketenagaan, program pembelajaran, bidang pengembangan serta sarana dan prasarana yang ada di TK tersebut.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan penelitian diawali dengan memberikan surat izin penelitian kepada kepala sekolah. Peneliti meminta izin kepada kepala sekolah agar diberikan izin untuk melakukan penelitian pada anak kelompok A di TK tersebut untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk pembelajaran pada siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2014 -8 Januari 2015 semester gasal



dan semester genap pada anak-anak TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari Mojokerto tahun pelajaran 2014/2015 dengan jumlah 21 anak. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada RKH yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan mengajar. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru dan dibantu oleh teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung sejak kegiatan awal sampai akhir.

Pada pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf guru menyampaikan materi kegiatan suaranya kurang jelas dan kurang keras sehingga membuat anak kurang antusias ataupun kurang berkonsentrasi dalam menerima penjelasan tentang kegiatan bermain *Flash Card* bergambar dan mengenal huruf. Guru kurang memberi motivasi dan penghargaan kepada anak dalam bermain pada saat recalling guru kurang ekspresi dalam hal bercakap-cakap sehingga anak tidak memahami pertanyaan dan tidak mau menjawab pertanyaan dari guru.

Tindakan perbaikan yang dilakukan guru yaitu sebaiknya suara guru harus keras dan jelas dan guru harus berekspresi dalam menjelaskan materi agar anak-anak tertarik dan antusias dalam menerima penjelasan kegiatan mengenal huruf. Guru sebaiknya memberi motivasi, bimbingan kepada anak yang belum bisa dan penghargaan kepada anak yang mampu melakukan kegiatan dengan baik. Pada saat kegiatan recalling guru harus memberikan variasi suara dan berekspresi agar anak-anak tertarik untuk memperhatikan guru dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada saat kegiatan berlangsung guru menyampaikan materi pembelajaran kurang mendapat respon dari anak sebagian anak tidak memperhatikan guru yang menjelaskan materi bermain *flash card* dan pada saat kegiatan bermain berlangsung

banyak anak yang tidak mengerti dengan kegiatan tersebut. Pada saat kegiatan recalling anak-anak tidak antusias dan kurang konsentrasi dalam menjawab pertanyaan guru.

Perbaikan yang dilakukan guru adalah memberi penjelasan materi suaranya harus keras dan juga memberi variasi dalam pembelajaran sehingga membuat anak antusias dan berkonsentrasi agar membuat anak tidak gaduh ataupun ngobrol sendiri dengan temannya. Pada saat kegiatan pembelajaran guru memberikan contoh bermain yang jelas dan memberi penghargaan kepada anak yang dapat melakukan kegiatan dengan baik dan membimbing anak yang belum mampu melakukan kegiatan. Saat kegiatan recalling guru seharusnya memberikan variasi suara dan kegiatan yang menarik untuk anak agar tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran mengenal huruf melalui bermain *flash card* bergambar siklus I pertemuan I lembar aktivitas guru memperoleh skor 50%, aktivitas anak memperoleh skor 27%. Sedangkan hasil kegiatan pembelajaran mengenal huruf melalui bermain *flash card* bergambar siklus I pertemuan 2 lembar aktivitas guru memperoleh skor 62,5%, lembar aktivitas anak memperoleh skor 62% dan lembar aktivitas kemampuan mengenal huruf indikator I dan indikator II memperoleh skor ketuntasan 52% dan 33%. Pada pembelajaran siklus I ini masih terbilang belum berhasil karena hasil penelitian belum berhasil dan belum mencapai target yang diinginkan yaitu  $\leq 75\%$ . Pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf masih kurang dan perlu dilakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya. Dalam menyusun perencanaan perlu ditingkatkan lagi dan guru kurang terampil dalam menciptakan suasana belajar di kelas yang menyenangkan sehingga konsentrasi dan pemahaman anak dalam mendengarkan penjelasan guru masih

kurang baik. guru kurang memberikan penghargaan kepada anak sehingga anak tidak termotivasi guru juga tidak memberikan bimbingan kepada anak yang tidak bisa sehingga anak tidak antusias seharusnya yang dilakukan guru adalah memberi penghargaan kepada anak yang dapat melakukan kegiatan dengan baik dan membimbing anak yang belum bisa agar si anak termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 6-8 Januari 2015. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada RKH yang telah dipersiapkan. Pengamatan atau observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Hasil pengamatan yang dilakukan meliputi tingkat efektivitas melalui bermain *Flash Card* bergambar dan hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui bermain *Flash Card* bergambar. Pada saat guru menyampaikan proses pembelajaran volume suara guru sudah dikeraskan dan guru juga sudah memberi variasi suara agar anak tertarik dan antusias dalam mendengarkan penjelasan guru juga memberikan contoh dan demonstrasi dalam bermain mengenal huruf dan memberikan reward kepada anak yang mampu melakukan kegiatan dengan baik dan membimbing anak yang belum mampu agar dia termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terbukti pada saat guru mengajak bermain anak senang sekali dan antusias sehingga kondisi di dalam kelas tidak ramai anak-anak memperhatikan semua penjelasan yang dilakukan oleh guru. Sebagian besar anak memperhatikan dan merespon penjelasan dari guru dengan fokus dan keterlibatan anak dalam permainan sangat aktif, ketika guru bertanya sebagian besar anak mampu menjawab dengan baik dan benar.

Siklus II pertemuan 2 pada saat kegiatan berlangsung guru mengkondisikan anak terlebih dahulu agar suasana di kelas tidak

ramai dan anak-anak bisa berkonsentrasi dalam menerima penjelasan. Guru juga sudah melakukan persiapan secara matang agar dapat menciptakan kegiatan yang kondusif yang menyenangkan. Guru dalam memberi penjelasan sudah mengeraskan suaranya dan memberi variasi suara sehingga anak yang duduk dibelakang bisa mendengarkan dengan baik dan jelas. Setiap kegiatan berlangsung guru selalu memberi motivasi dan bimbingan kepada anak yang belum mampu melakukan kegiatan sehingga anak terpacu dan antusias dalam proses pembelajaran.

Pada saat kegiatan pembelajaran menunjukkan perkembangan yang lebih baik hal ini dibuktikan dengan aktivitas guru pada saat memberi penjelasan dengan suara yang jelas dan berekspresi, pemberian contoh dan demonstrasi kegiatan dengan suara jelas, memberi motivasi dan bimbingan serta memberi reward kepada anak sehingga anak termotivasi dan fokus dalam kegiatan permainan. Pada saat kegiatan recalling suara guru jelas dan berekspresi ketika guru bertanya sebagian besar anak mampu menjawab dengan benar.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran mengenal huruf melalui bermain *flash card* bergambar siklus II pertemuan 1 aktivitas guru memperoleh skor 75%, aktivitas anak memperoleh skor 67%, sedangkan hasil observasi pada siklus II pertemuan 2 aktivitas guru memperoleh skor 87,5%, aktivitas anak memperoleh skor 85%, efektivitas kemampuan mengenal huruf indikator 1 memperoleh skor 86% dan indikator 2 memperoleh skor 90%.

Dari hasil tersebut terlihat bahwa anak sudah tuntas belajar karena perolehan skor sudah mencapai  $\geq 75\%$ . Refleksi dari siklus II adalah guru memotivasi anak untuk lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan metode melalui bermain *Flash Card* bergambar dengan baik dan pemberian reward pada anak sehingga

aktivitas anak dan hasil kemampuan anak dalam mengenal huruf menjadi lebih baik, volume suara sudah keras dan variasi suara pun sudah dilakukan oleh guru agar anak-anak dapat konsentrasi. Anak-anak yang tadinya sulit merespon materi yang disampaikan guru menjadi lebih semangat dan materi kegiatan yang disampaikan guru melalui bermain mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan baik. ini guru memotivasi anak untuk lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan metode melalui bermain *Flash Card* bergambar dengan baik dan pemberian reward pada anak sehingga aktivitas anak dan hasil kemampuan anak dalam mengenal huruf menjadi lebih baik, volume suarasudah keras dan variasi suara pun sudah dilakukan oleh guru agar anak-anak dapat konsentrasi. Anak-anak yang tadinya sulit merespon materi yang disampaikan guru menjadi lebih semangat dan materi kegiatan yang disampaikan guru melalui bermain mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan bermain *Flash Card* bergambar dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Hal-hal yang harus dibenahi pada siklus I diantaranya dalam hal pengkondisian anak, kurang pahamnya anak tentang huruf vokal dan huruf konsonan dan cara guru menjelaskan pembelajaran mengenal huruf melalui bermain *flash card* bergambar ke anak kurang jelas sehingga anak tidak bisa. Pada siklus I kemampuan mengenal huruf belum berhasil memenuhi target ketuntasan belajar yaitu

$\geq 75\%$ . Hal ini dapat dilihat dari hasil siklus I pertemuan 1 dimana lembar aktivitas guru memperoleh skor 50%, aktivitas anak mendapatkan skor 27%, sedangkan hasil observasi pada siklus 1 pertemuan 2 aktivitas guru memperoleh skor 62%, aktivitas anak memperoleh skor 62%, efektivitas kemampuan mengenal huruf anak indikator 1 mendapatkan skor 52% indikator 2 memperoleh skor 33.

Pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki kekurangan pada proses pembelajaran mengenal huruf melalui bermain *flash card* bergambar. Faktor keberhasilan kemampuan mengenal huruf anak melalui bermain *Flash Card* bergambar adalah adanya pengalaman yang dilakukan anak pada pembelajaran siklus I sehingga pada siklus II pembelajaran berjalan lancar. Rata-rata dari hasil kemampuan mengenal huruf anak dalam penelitian menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru memperoleh skor 87,5%, aktivitas anak memperoleh skor 86% dan efektifitas kemampuan mengenal huruf pada indikator 1 memperoleh skor 86% dan indikator 2 memperoleh skor 90% dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II dinyatakan telah berhasil dan kemampuan mengenal huruf terbukti mengalami peningkatan hal ini didukung dengan teori yang telah disebutkan oleh Dhieni (2009:9.22) bermain dengan huruf atau kata-kata haruslah menyenangkan dan metode bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak tetapi juga bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini. Menurut (Aulia, 2012:125) mengenal huruf melalui bermain *flash card* bergambar mempunyai banyak manfaat yaitu anak bisa menangkap bunyi lafal dari suatu bentuk huruf, anak juga dapat mengingat bentuk-bentuk dari nama-nama benda tersebut. Dari uraian diatas maka dapat dikatakan bahwa melalui bermain *flash card* bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf



pada kelompok A TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari Mojokerto seperti teori yang telah dijelaskan oleh (Aulia, 2012:14) bahwa melalui media kartu huruf bergambar dapat mengurangi kesulitan anak dalam belajar mengenal huruf dan dapat membuat anak tertarik dan berminat, termotivasi untuk belajar.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui bermain *Flash Card* bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari Mojokerto. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan prosentase aktivitas guru, aktivitas anak dan efektivitas kemampuan mengenal huruf dalam kegiatan mengenal huruf melalui bermain *flash card* bergambar yang meningkat dari siklus I ke siklus II.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang diperoleh maka dikemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat berguna bagi semua pihak, yaitu:

1. Bermain flash card bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf, sebaiknya guru melakukan berbagai metode ataupun variasi permainan untuk pengembangan aspek kemampuan anak.

2. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 87 Mojosari dan untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Perkasa.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aulia. 2012. *Revolusi Pembuat Anak Candu Membaca*. Jogjakarta: Flashbook.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Niwayanekayanti. 2012. *Flash Card Bergambar: Manfaat Flash Card Bergambar Untuk AUD*, (Online), Vol 4, Nomor 3, (<http://flashcardbergambar.com/>), diunduh 3 November 2014).
- Shofi, Ummu. 2008. *Sayang, Belajar Yuk!*. Solo: Indiva Media Kreasi.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Valley, Bandung. 2011. *Jurus Rahasia Menyulap Si Kecil Pintar Membaca*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wicaksana. Galuh 2011. *Buat Anakmu Gila Baca*. Jogjakarta: Buku Biru.